

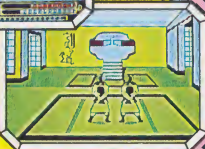
SPECTRUM 48/128K, +2, +3.

SAMURAI TRILOGY™

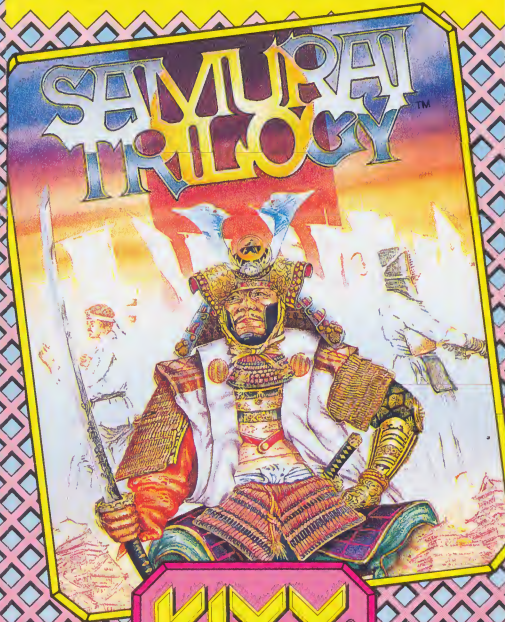
Well drawn characters and the natty oriental backdrops lend a touch of class.... YOUR SINCLAIR. The action sequences are varied and reflect the different styles of the three disciplines very well...

COMPUTING WITH THE AMSTRAD.

Value for money, second to none.... CCI.



SPECTRUM
48/128K, +2, +3.
SAMURAI TRILOGY™



©1987 Gremlin Graphics Software Ltd. All rights reserved.
Licensed to KIXX®. Screenshots are from various formats
and may vary from the version you have purchased.



OTHER KIXX TITLES AVAILABLE FROM LEADING STOCKISTS

GARY LINEKER'S SUPERSTAR SOCCER
SUMMER GAMES ● ACE OF ACES
FOOTBALLER OF THE YEAR
MISSION ELEVATOR ● KRAKOUT ● RYGAR
LEADERBOARD ● WORLD GAMES
10TH FRAME ● BRAVESTARR
WAY OF THE TIGER ● BLACK BEARD
WORLD CLASS LEADERBOARD
SUPER CYCLE ● ROAD RUNNER
HARDBALL ● INFILTRATOR
TRANTOR ● GAUNTLET II
CYBERNOID ● JACK THE NIPPER
MASTERS OF THE UNIVERSE—THE MOVIE
SILENT SHADOW ● ROLLING THUNDER
STREET FIGHTER ● STARDUST
BARBARIAN (The Ultimate Warrior)

IF YOU ENCOUNTER ANY DIFFICULTY OBTAINING
ANY KIXX PRODUCTS, MAKE OUT A CHEQUE OR POSTAL
ORDER FOR £2.99 + 50p (P + P) TO KIXX, UNITS 2/3,
HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM B6 7AX.
ALLOW 28 DAYS FOR DELIVERY. SUBJECT TO AVAILABILITY.

TITLES COMING SOON FROM KIXX

SIDE ARMS

With well detailed graphics
and good animation, this
horizontally scrolling
game from Capcom blasts
its way to the top of the
shoot 'em up tree!

AUF WIEDERSEHEN MONTY

If you want a hugely
challenging, addictive and
entertaining platform
game, then this is the
one for you!

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128

Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together.

Press **PLAY** on your cassette recorder.

OPTIONS

F7 — Pause On/Off.

F1 — Music & Sound Effects On/Off.

RETURN — Exit Practice Run.

SPECTRUM 48/128K

Type **LOAD** " " and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder.

OPTIONS

P — Pause On/Off.

ENTER — Exit Practice Mode.

AMSTRAD

Press **CTRL** and Small **ENTER** keys together.

Press **PLAY** on your cassette recorder.

OPTIONS

F7 — Pause On/Off.

F1 — Music & Sounds Effects On/Off.

ENTER — Exit Practice Mode.

SCENARIO

Having merited a coveted place in the War Lord's training program, your quest for excellence in combat begins. Your mentor, Supreme Master Chu Yu, will guide you through your fights and impart his judgement of your performance; if you heed Chu Yu, his words will serve you well — ignore him at your peril. To Prove that you are worthy of the coveted title Samurai, you must demonstrate your fighting skills and mental agility, whilst using three different combat techniques, Karate, Kendo and Samurai.

You must emerge victorious over a top level expert in each of the techniques before Chu Yu will allow you to progress to the next one.

DEFENCE DECISIONS

Before embarking upon a fight, certain tactical decisions are required of you. An accurate assessment of your opponent's key attributes must be made, i.e. whether he depends on skill, speed, strength or stamina. You must then select the strategy which will most effectively counter this ability. When assessing your opponents abilities, you must also decide his level. You may select either one, two or three, the higher he is, the further a victory over him will advance you.

Throughout your fights, your morale will be closely monitored. To select a weaker opponent will lose both points and Chu Yu's favour, so remember, improvement of your own abilities is your constant goal.

Before fighting each opponent, you must train yourself religiously. You may select three of twelve training routines in an effort to improve your chosen strategy.

CIRCUIT

WEIGHTS

RUNNING

ISOMETRICS

MAKIWARA

Practice fighting techniques against an image.

KIHON

Practice movement and technique.

TAMOSHIWARI

Breaking bricks, slates, etc.

IBUKI

Breathing.

TAI SABAKI

Reflex training.

KATA

Combination movements.

KUMITE

Sparring.

MOKUSO

Meditation.

Each of the routines is designed to improve specific skills, and a wrong decision can cost you dearly. The opponent, strategy and training decisions which you have made so far contribute to your overall defence. Your opponent's abilities are determined by his levels.

TACTICAL DECISIONS

Having now psychologically assessed your opponent's fighting abilities and adapted yourself accordingly, you are required to adopt an attack initiative. This decision will have a direct effect on your hit power and must be made diligently.

Between each stage of combat, you are required to select attack and defence tactics; this is done by distributing a chosen number of points (you are allocated five) between the four key attributes. This distribution is represented by four bars at the foot of the screen. Both you and your opponent have an attack and defence bar; (you and your bar are red, both your opponent and his bar are blue) all four bars are monitored constantly and react to the ensuing fight. If you've calculated wrongly and are losing your fight, or if you attack wildly and waste your energy, your defence will slowly be depleted, and could finally result in death. Do not despair though, as Chu Yu will award extra attack strength to the student who has trained well and fights wisely.

There will be opportunities to meditate and alter the tactics on the first rounds of Karate and Kendo (each round will last for one minute): a time limit is set on this privilege after round one.

During Samurai, the third and final test, you will be allowed an initial selection, but from then on you will fight without pause to the death: four opponents must be beaten in this final test. It is now that your training will be put to the greatest test; you will either die or emerge to claim your title:— Samurai War Lord.

NOTES

You will be prompted to select one of four languages before playing the game.

The Joystick control is extremely sensitive and it is advisable to select the practice mode before playing the game.

Whilst playing, you will be able to save your game between fights for re-loading at a later stage. After having practised all three arts, you may find it useful, for future reference, to make a note of the tape counter number at which each of the arts is located.

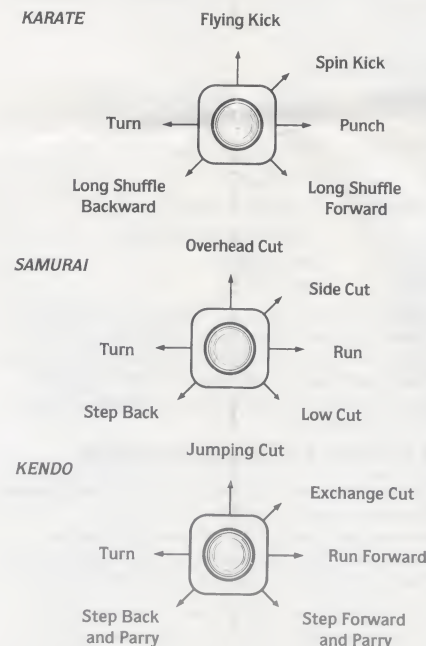
To make the text screen disappear at any point during play press **FIRE**.

TO MAKE YOUR SELECTIONS

Move the cursor to the desired piece of text using your Joystick. Move Joystick **RIGHT** to confirm the option or **LEFT** to cancel the option. Press **FIRE** to execute.

HOW TO MOVE

Controls when facing right — button pressed.



©1987 Gremlin Graphics Ltd. All rights reserved. Licensed to KIXX®. Copyright subsists on this program. Unauthorised copying, lending or resale under any exchange or repurchase scheme is strictly prohibited.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128

Premere **SHIFT** e **RUN/STOP** insieme.

Premere **PLAY** sul registratore.

OPZIONI:

F7 — Pausa Acceso/Spento.

F1 — Musica e effetti sonori Acceso/Spento.

RETURN — Uscita dalla fase di allenamento.

SCENARIO

Non appena meritato un ambito posto nel programma di allenamento del Signore della Guerra, comincerà la tua ricerca della perfezione nel combattimento.

Il tuo consigliere, il Supremo Padrone Chu Yu, ti guiderà nelle tue lotte e ti guiderà nei tuoi adempimenti, se presterai attenzione a Chu Yu, le sue parole ti verranno utili, se lo ignori è a tuo rischio e pericolo. Per dimostrare di essere degno dell'ambito titolo di Samurai dovrai dimostrare le tue abilità nella lotta e la tua destrezza mentale, usando nel contempo tre diverse tecniche di combattimento: Karate, Kendo e Samurai.

Dovrai emergere vittorioso contro un esperto di prima qualità in ognuna di queste tecniche prima che Chu Yu possa permetterti di proseguire al livello seguente.

DECISIONI DI DIFESA

Prima di imbarcarti in una lotta ti saranno richieste certe decisioni tattiche. E' necessaria un'accurata valutazione degli attributi chiave del tuo avversario, ad esempio se dipende da abilità, velocità forza o resistenza. Dovrai quindi scegliere una strategia che potrà opporsi con efficacia a questa sua abilità. Quando valuterai le forze del tuo avversario, dovrai anche scegliere il suo livello, selezionandolo a uno, due o tre, ma ricorda che, più alto il livello, più la tua vittoria ti verrà vantaggiosa. Nel corso delle tue lotte il tuo morale verrà tenuto sotto stretto controllo. Selezionare un avversario più debole avrebbe come risultato una perdita di punti e della stima di Chu Yu, quindi ricordati che il tuo scopo principale è il continuo miglioramento delle tue abilità.

Prima di affrontare ogni avversario è necessario un allenamento rigoroso. Puoi selezionare tre delle discipline sottoelencate, allo scopo di migliorare la strategia da te scelta.

ESERCIZI A CATENA

PESISTICA

CORSA

ISOMETRICA

MAKIWARA

Allenamento di combattimento contro un'immagine.

KIHON

Allenamento di movimento e tecnica.

TAMOSHIWARI

Rompere mattoni, tegole ecc.

IBUKI

Respirazione.

TAI SABAKI

Allenamento riflessi.

KATA

Movimenti a combinazione.

KUMITE

Pugilato di allenamento.

MOKUSO

Meditazione.

Ognuna di queste discipline è atta a sviluppare specifiche abilità e una decisione sbagliata potrebbe costarti cara. La scelta di avversario, di strategia e di allenamento fatte fino ad ora contribuiscono alla tua difesa complessiva. Le abilità del tuo opponente sono determinate dal suo livello.

DECISIONI TATTICHE

Avendo quindi valutato psicologicamente il tuo avversario e le sue capacità di lotta, ed essendoti adattato adeguatamente, devi ora adottare un'iniziativa di attacco.

Questa decisione avrà un effetto direttamente sulla tua forza di impatto e deve essere compiuta diligentemente.

Tra ogni fase del combattimento, dovrai selezionare tattiche di attacco e di difesa, ciò ottenuto distribuendo un determinato numero di punti (te ne saranno assegnati cinque) tra i quattro attributi chiave. Questa distribuzione è rappresentata da quattro barre in fondo allo schermo. Sia te che il tuo

avversario avete una barra di attacco e una di difesa (tu e la tua barra in rosso, l'avversario e la sua barra in blu). Tutte e quattro le barre sono costantemente tenute sotto controllo e dipendono dal risultato della lotta. Se hai fatto male i calcoli e stai perdendo la lotta, o se attacchi selvaggiamente sprecando le tue energie, la tua difesa verrà gradualmente esaurita e ciò potrebbe infine risultare nella tua morte. Non disperarti però, perché Chu Yu, assegnerà forze di attacco extra all'allievo che si è allenato bene e che lotta con saggezza.

Vi saranno opportunità di meditazione e di cambiamento di tattica nelle prime riprese di Karate e Kendo (ogni ripresa dura un minuto), dopo la prima ripresa viene stabilito un limite di tempo per questa facilitazione.

Durante Samurai, il terzo ed ultimo test, ti sarà concessa una selezione iniziale, ma dopo ciò dovrai lottare senza pausa fino alla morte: quattro avversari dovranno essere battuti in questa prova finale. E' proprio ora che il tuo allenamento viene messo alla prova definitiva — la tua morte o la promozione al titolo di: Samurai, Padrone della Guerra.

NOTE

Sarai indotto a scegliere tra quattro lingue prima di cominciare il gioco.

Il controllo Joystick è molto sensibile ed è consigliabile selezionare la fase di allenamento prima di iniziare il gioco.

Durante il gioco ti sarà possibile memorizzare tra un combattimento e l'altro per ricaricare poi in seguito. Dopo avere esercitato le tre discipline potresti trovare utile, per un ulteriore riferimento, prendere nota del numero di giri sul registratore al quale corrisponde ognuna delle tre discipline. Per fare scomparire il testo dallo schermo durante il gioco, premere **"FIRE" (FUOCO)**.

COME FARE LE TUE SELEZIONI

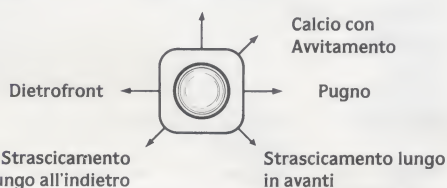
Movi il cursore alla parte del testo richiesta usando il tuo Joystick. Muovere a **DESTRA** per confermare la scelta o a **SINISTRA** per cancellarla. Premere **FIRE** (fuoco) per eseguire.

COME MUOVERSI

Sottoelencati i controlli quando rivolti a destra — bottone premuto.

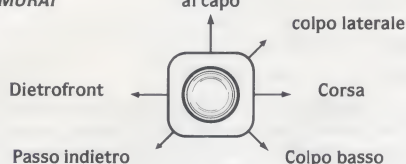
KARATE

Calcio Volante



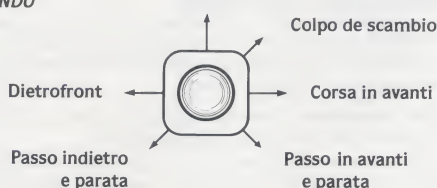
SAMURAI

Colpo sopra al capo



KENDO

Salto e Colpo



SAMURAI TRILOGY™

LADEEINGLEITUNG

CBM 64/128

Taste **SHIFT** und **RUN/STOP** gleichzeitig drücken.

Taste **PLAY** auf Ihrem Kassettenrecorder drücken.

OPTIONEN

F7 — Pause Ein Aus.

F1 — Musik und Toneffekte Ein/Aus.

RETURN — Aussteigen aus Übungsfolge.

SZENARIO

Nachdem Du Dir einen der begehrten Plätze im Samurai Kursus errungen hast, setzt Du alles daran, Dich in den Kriegskünsten hervorzutun. Dein Mentor, der Große Meister Chu Yu, begleitet Dich bei den Kämpfen und beurteilt Deine Leistungen. Nimm' Dir seine weisen Worte zu Herzen, sie werden Dir gute Dienste leisten — oder schlage sie in den Wind, und Du wirst dafür büßen. Um zu beweisen, daß Du würdig bist, den begehrten Titel eines Samurai zu tragen, brauchst Du Deine Kampffertigkeiten und Deine Intelligenz und mußt Dich in drei Disziplinen schlagen: Karate, Kendo und Samurai. Chu Yu's Zustimmung zum Übergang in eine höhere Ebene hängt davon ab, ob Du den Sieg über einen Experten in allen drei Kämpftechniken erringen kannst.

DEFENSIVE ENTSCHEIDUNGEN

Vor Beginn eines Kampfes sind gewisse taktische Entschlüsse erforderlich. Es ist eine genaue Beurteilung der Schlüsselcharakteristiken Ihres Gegners vorzunehmen, d.h. ob er sich auf Gewandtheit, Schnelligkeit, Kraft oder Durchhaltevermögen verläßt. Danach ist die jeweils beste Strategie zu wählen, um dieser Fähigkeit entgegenzuwirken. Bei der Einschätzung der Fähigkeit Ihres Gegners ist auch dessen Niveau zu bestimmen. Es steht eins, zwei oder drei zur Wahl. Je höher sein Niveau, umso weiter rücken sie mit einem Sieg über ihn vor. Im Lauf Ihrer Kämpfe wird Ihre Moral streng überwacht. Wahl eines schwächeren Gegners führt zu Einbuße von Punkten und Chu Yus Gunst. Sich deshalb immer die Verbesserung Ihrer eigenen Fähigkeiten zum Ziel setzen. Bevor Du den Kampf antrittst, mußt Du Dich einem unerbittlichen Training unterwerfen. Du kannst drei aus zwölf Trainingsarten aussuchen, um Deine gewählte Strategie zu üben. Diese sind:

KREIS

GEWICHTE

RENNEN

ISOMETRIK

MAKIWARA

KIHON

TAMOSHIWARI

IBUKI

TAI SABAKI

KATA

KUMITE

MOKUSO

Kampfsimulation gegen ein Bild.
Übung für Bewegungsabläufe und Technik.
Zerschlagen von Backsteinen, Ziegeln usw.
Atemübungen.
Reaktionsübungen.
Kombinationsbewegungen.
Sparringkampf.
Meditation.

Jede dieser Übungen bereitet ganz spezifisch auf bestimmte Fertigkeiten von einer Fehlentscheidung kann Dich teuer zu stehen kommen. Die Wahl Deines Gegners, der Strategie und der Trainingsart tragen alle zu Deiner Verteidigungstaktik insgesamt bei. Die Fähigkeiten Deines Kontrahenten hängen auch von seinem Niveau ab.

TAKTISCHE ENTSCHEIDUNGEN

Nach der psychologischen Einschätzung der Kampfweise Deines Feindes und den vorbereitenden Schritten, die Du unternommen hast, mußt Du jetzt eine Angriffsinitiative entwickeln. Diese Entscheidung beeinflußt unmittelbar Deine Schlagkraft und muß daher mit Bedacht getroffen werden.

Zwischen den einzelnen Kampfphasen mußt Du die Angriffs — und Verteidigungstaktiken wählen. Dies geschieht durch Zuweisung einer bestimmten Anzahl 1 Punkte (Du hast 5 davon) auf die vier wichtigsten Kampfmerkmale. Die Verteilung wird durch die vier Balken am unteren Bildschirmrand angezeigt. Du

und Dein Gegner haben je einen Meßbalken für Angriff und Verteidigung. (Du und Dein Balken sind rot, der Gegner und sein Balken blau). Die vier Anzeigebalken reflektieren den Fortgang des Kampfes. Wenn Du Dich verneht hast und am Verlieren bist, oder wenn Du zu wild angreift und Energie vergeudest, geht Dein Energievorrat immer mehr zu Neige, was schließlich fatal ausgeht. Doch verzweifle nicht — Chu Yu verleiht dem, der gewissenhaft trainiert hat und weise kämpft, zusätzliche Angriffenergien.

In den Karate — und Kendo-Runden hast Du zwischendurch Gelegenheit zum Meditieren und zum Ändern Deiner Taktik (jed Runde dauert 1 Minute). Nach der ersten Runde gilt jedoch ein Zeitlimit für dieses Privileg.

Beim Samurai, dem dritten und letzten Test, hast Du nur zu Anfang eine Wahl. Danach geht es pausenlos und ohne Gnade bis aufs Letzte Vier Widersacher mußt Du bezwingen; und hier wird sich Dein Schicksal zeigen. Entweder Du unterliegst oder Du gehst als Sieger hervor, um Deinen Titel in Empfang zu nehmen: Samurai Kriegsherr.

HINWEISE

Des Spiels fragt das Programm zunächst welche der vier Sprachen gewünscht wird.

Die Joystick-Steuerung ist sehr subtil, und es empfiehlt sich unbedingt, zum Einspielen den Übungsmodus zu wählen.

Im Verlauf des Spiels kann der Spielzustand zwischen den einzelnen Kämpfen abgespeichert und der Kampf zu einem späteren Zeitpunkt an der gleichen Stelle wieder aufgenommen werden. Wenn Sie alle drei Kriegskünste eingeübt haben, ist es vielleicht günstig, wenn Sie sich den Zählerstand des Kassettengeräts notieren, damit Sie später schnell wieder an die gewünschte Position zurückkehren können. Zum Ausblenden des Textbildschirms kann während des Spiels jederzeit die **FEUER**-Taste gedrückt werden.

AUSWÄHLEN DER OPTIONEN

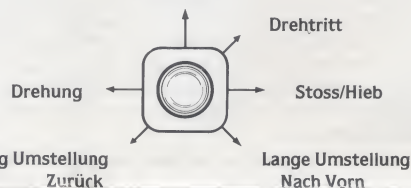
Den Cursor mit dem Joystick auf den gewünschten Text fahren. Zur Bestätigung der gewählten Option Joystick nach rechts bewegen, zum Annullieren nach links. Zur Ausführung den **FEUERKNOPF** drücken.

BEWEGUNGSSTEUERUNG

Ausgangsposition: Richtung rechts — Feuerknopf gedrückt.

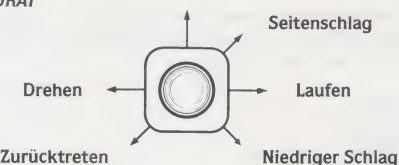
KARATE

Fliegender Tritt



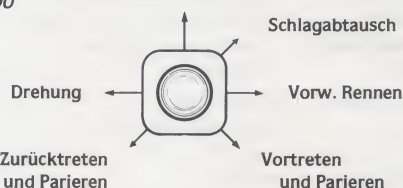
SAMURAI

Schlag über dem Kopf



KENDO

Sprungschlag



SAMURAI TRILOGY™

KDX® SPECTRUM 48/128K, +2 **KDX®**